Spis Treści

Instalacja Gry

Włóż płytę Piraci z Karaibów CD I do napędu CD/DVD. Jeśli instalacja nie rozpocznie się automatycznie uruchom program setup.exe. Postępuj według wskazówek wyświetlanych na ekranie.

Menu Główne

Nowa Gra

Rozpoczyna grę Piraci z Karaibów.

Wznów Grę

Opcja dostępna po otwarciu menu głównego podczas rozgrywki. Dzięki niej możesz powrócić do gry.

Wczytaj

Wczytuje zapisany stan gry.

Zapisz

Opcja dostępna po otwarciu menu głównego podczas rozgrywki (jedynie podczas pobytu na lądzie). Gry nie można zapisać podczas rozgrywki na morzu.

Opcje

Tutaj możesz zmienić różne ustawienia gry. By wybrać którąś z opcji, kliknij na niej LPM (Lewym Przyciskiem Myszy) lub użyj klawiszy strzałek góra/dół, by wybrać opcję, a następnie naciśnij spację, by zatwierdzić wybór. By powrócić do poprzedniego menu, naciśnij Esc.

Tryb Żeglugi

Dostępne są dwa tryby żeglugi: Zręcznościowy i Realistyczny. W Trybie Zręcznościowym rozgrywka jest szybsza niż w Trybie Realistycznym. Szybkość przeładowywania dział, a także szybkość poruszania się i sterowania statkiem są większe. Domyślnym trybem w grze jest Tryb Zręcznościowy.

Dźwięk

W tym miejscu możesz zmieniać głośność Muzyki, Efektów i Dialogów.

Sterowanie

Tutaj możesz „Zmienić bieżące ustawienia” lub „Przywrócić ustawienia domyślne”. Jeśli postanowisz zmienić bieżącą konfigurację sterowania, będziesz mieć możliwość zmodyfikowania poleceń sterujących dla „Żeglugi w trybie pierwszej osoby”, „Eksploracji lądu”, „Żeglugi w trybie trzeciej osoby” i „Trybu walki”.

W celu zmiany danego polecenia sterującego kliknij na nim (lub podświetl je za pomocą klawiszy strzałek w górę/dół i naciśnij spację), a następnie naciśnij przycisk, który ma zostać przypisany do wybranego polecenia. Wszystkie zmiany są zapamiętywane automatycznie. Naciśnij Esc, by wrócić do poprzedniego menu.

Twórcy

Lista osób, dzięki którym możesz grać w Piratów z Karaibów.

Sterowanie

ŻEGLUGA W TRYBIE PIERWSZEJ OSOBY

Lewy przycisk myszy	Ruch do przodu (kamera)
Prawy przycisk myszy	Ruch do tyłu (kamera)
Mysz na boki	Obrót w lewo/prawo (kamera)
Mysz do przodu/tyłu	Widok w górę/dół (kamera)
W	Rozwiń żagle (ruch)
S	Zwiń żagle
A	Ster w lewo
D	Ster w prawo
Ctrl (przytrzymaj/zwolnij)	Używanie lunety
–	Oddalenie na mapie lokalnej
+	Przybliżenie na mapie lokalnej
Tab	Przełączanie między widokiem z pierwszej/trzeciej osoby
R	Przyspieszenie upływu czasu (4X)
Enter	Otwarcie menu szybkich poleceń
Spacja	Salwa z dział/Akceptacja
F2	Otwarcie menu postaci/Anuluj
Esc	Anuluj/Menu główne

ŻEGLUGA W TRYBIE TRZECIEJ OSOBY

Mysz na boki	Obrót w lewo/prawo (kamera)
Mysz do przodu/tyłu	Widok w górę/dół (kamera)
W	Rozwiń żagle (ruch)
S	Zwiń żagle
A	Ster w lewo
D	Ster w prawo
–	Oddalenie na mapie lokalnej
+	Przybliżenie na mapie lokalnej
Tab	Przełączanie między widokiem z pierwszej/trzeciej osoby
R	Przyspieszenie upływu czasu (4X)
Enter	Otwarcie menu szybkich poleceń
Spacja	Salwa z dział/Akceptacja
F2	Otwarcie menu postaci/Anuluj
Esc	Anuluj/Menu główne

EKSPLORACJA LĄDU (W TRYBIE TRZECIEJ OSOBY)

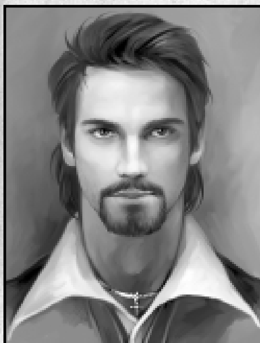
Lewy przycisk myszy	Ruch do przodu (kamera)
Prawy przycisk myszy	Ruch do tyłu (kamera)
Mysz na boki	Obrót w lewo/prawo (kamera)
Mysz do przodu/tyłu	Widok w górę/dół (kamera)
Shift	Bieg
Ctrl	Blok (przy wyciągniętej broni)
Q	Strzał z pistoletu (przy wyciągniętej broni)
Tab	Przełączanie między widokiem z pierwszej/trzeciej osoby
E	Wyciągnięcie/schowanie broni
Enter	Otwarcie menu szybkich poleceń
Spacja	Uaktywnienie/Akceptacja/Atak
F2	Otwarcie menu postaci/Anuluj
F3	Uaktywnienie podświetlonej ikony
Esc	Anuluj/Menu główne

Tworzenie postaci i rozwój zdolności

Gra Piraci z Karaibów w żaden sposób nie narzuca graczom charakteru postaci, którą chcą kierować. Od samego początku możesz kształtować swojego bohatera tak, jak ci to odpowiada.

Zdobywanie punktów przeznaczonych na zwiększanie zdolności i odpowiednie przydzielanie ich postaci pozwala skupić się na dziedzinach, które wydają ci się najistotniejsze. Wybór zwiększanych przez gracza zdolności ma bezpośredni wpływ na to, kim się ostatecznie staniesz i w jaki sposób inne postacie w grze będą odnosić się do twojego bohatera.

Po zgromadzeniu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia i awansie na wyższy stopień możesz rozdzielić nowe punkty zdolności, ulepszając kilka współczynników, lub zacząć specjalizować się w wybranych zdolnościach. Awans oznacza też zdobycie punktów umiejętności.



Doświadczenie i Stopień

Na początku gry jesteś kapitanem pierwszego stopnia. W miarę zdobywania doświadczenia na określonych poziomach będziesz awansować na wyższe stopnie. Ponadto awans oznacza uzyskanie dodatkowych punktów zdolności, które możesz przydzielić w dowolny sposób.

Punkty doświadczenia (PD) można zdobywać na różne sposoby. Są przede wszystkim przyznawane za zwycięstwa w bitwach morskich i walkach podczas abordaży. Zwróć uwagę, że liczba PD za walkę jest ustalana w sposób względny. Doceniamy odwagę i zręczność, przyznając więcej punktów za pokonanie silniejszych przeciwników. Jeśli na przykład będziesz żeglować slupem (klasa piąta) i zatopisz fregatę (klasa druga), zdobędziesz znacznie więcej doświadczenia, niż gdybyś żeglował fregatą, a zatopił slupa. Mówiąc ogólnie, jeśli twoja jednostka jest mniejsza od nieprzyjacielskiej, zdobywasz więcej PD. Zasada ta dotyczy również abordażu. Oczywiście walka nie jest jedyną metodą zdobywania doświadczenia; PD uzyskujesz także za wykonywanie misji i osiąganie innych celów podczas gry.

Zdolności

W tej grze twój bohater jest scharakteryzowany 10 zdolnościami, które można rozwijać. Każda zdolność daje określone korzyści i wywiera pewien wpływ na rozgrywkę oraz poszczególne aspekty kontaktów z innymi postaciami. Zdolności można zwiększać na dwa sposoby:

- Po zdobyciu odpowiedniej liczby punktów doświadczenia i awansie na wyższy stopień otrzymujesz punkty zdolności, które można przydzielić do wybranych cech.
- Na pokład możesz brać pasażerów, których cechy wywierają wpływ na jedną lub więcej twoich zdolności. Każdą zdolność można zwiększyć do maksymalnie 10 punktów (więcej informacji na temat pasażerów i oficerów znajdziesz na stronie 9).



Dowodzenie

Ta zdolność jest ważna dla każdego kapitana. Wpływa ona na wysokość kosztów najmowania załogi i jej wynagrodzenia. Wysoka wartość dowodzenia zmniejsza też spadek morale w momencie niewypłacania załodze żołdu o czasie.
Ponadto przy wysokim poziomie dowodzenia łatwiej jest zatrudniać lepszych oficerów i przekonywać określone postacie niezależne.

Walka

Sztuka walki jest istotna dla każdego kapitana, ponieważ jrgo przeżycie często zależy od zdolności walki. Zdolność ta wpływa na liczbę uszkodzeń, jakie bohater zadaje swoimi ciosami, jak też na szansę zablokowania ciosów przeciwnika i przełamania jego bloku.
Im wyższa zdolność walki, tym większe obrażenia zadaje w walce twoja postać.

Żeglarstwo

Zdolności żeglarskie wpływają na zwrotność twojego statku oraz szybkość rozwijania i zwijania żagli. Ponieważ zwycięstwo w bitwie i zachowanie życia załogi zależy często od tego, kto płynie szybciej i lepiej manewruje, wysokie żeglarstwo może niejednokrotnie ocalić kapitana od śmierci.

Celność

Jest to jedna z najważniejszych zdolności, ponieważ decyduje ona o skuteczności ognia działowego. Każdy punkt tej zdolności zwiększa celność o 10%. Już celność na poziomie 30% poważnie zwiększa uszkodzenia zadawane jednostce przeciwnika.

Armaty

Im wyższa zdolność „armaty", tym szybciej załoga będzie przeładowywać działa i tym bardziej skoordynowana będzie salwa działowa. Każdy punkt tej zdolności skraca czas przeładowania o 5%. Szybsze przeładowanie oznacza, że kapitan mniej czasu zużywa na manewrowanie, a więcej na prowadzenie ostrzału. Ponadto każdy punkt tej zdolności skraca o 5% czas między odpaleniem pierwszego a ostatniego działa w salwie.

Abordaż

Ta umiejętność jest niezwykle istotna, jeśli chcesz zdobywać wrogie statki, zamiast je zatapiać. Abordaż rozpoczyna się od zarzucenia lin z hakami na wrogi okręt (wartość tej zdolności decyduje o zasięgu rzutu). Zasięg może być niezmiernie istotny, ponieważ zbliżenie się do wrogiego statku bywa trudne i niebezpieczne. Każdy punkt tej zdolności zwiększa zasięg rzutu o 5% w stosunku do wartości podstawowej.

Naprawa

Zdolność naprawy wpływa na procent uszkodzeń kadłuba i ożaglowania twojego statku, jakie załoga może naprawić podczas rejsu, jak również na ilość potrzebnych do tego materiałów. Żeglarze nie mogą naprawiać statku, jeśli wartość tej zdolności wynosi zero. Im wyższa wartość, tym więcej uszkodzeń załoga będzie mogła naprawić na morzu.

Handel

Ta zdolność określa, jak dobrze idzie ci zawieranie transakcji i targowanie się. Wysoka wartość handlu pozwoli uzyskać lepsze ceny w sklepach i u kupców. Zapewni też odpowiednie środki finansowej perswazji w kontaktach z niektórymi postaciami. Każdy punkt handlu zmienia ceny kupna i sprzedaży o 5% na twoją korzyść.

Obrona

Zdolność obrony określa, jak dobrze idzie ci utrzymywanie przy życiu załogi pod ostrzałem. Wysoka wartość współczynnika obniża straty powodowane ogniem nieprzyjaciela. Każdy punkt tej zdolności zmniejsza straty wśród załogi o 5%.

Szczęście
Duże szczęście pomaga ci w spotkaniach podczas gry; jest też przydatne podczas gier hazardowych i przemycania zakazanych towarów.

Umiejętności
Umiejętności oznaczają praktyczne zastosowanie wiedzy w danej dziedzinie. Mogą być związane z trwałym lub jednorazowym (po użyciu) podwyższeniem określonych cech, albo ulepszeniem poszczególnych elementów statku.

Reputacja
W trakcie wykonywania zadań i misji zdobywasz sobie wrogów i przyjaciół. Jeśli zabijesz sprzymierzeńca lub zdradzisz kogoś, twoja reputacja na tym ucierpi. Nie każdy w świecie gry jest świadom twojej reputacji i nie każdy o nią dba, lecz twoja załoga zawsze wie wszystko. Zbuntuje się przeciw tobie, jeśli nie będziesz jej płacić, a prawdopodobieństwo buntu będzie większe, jeśli kapitan jest znienawidzony. Może się też okazać, że niektóre postacie nie będą chciały z tobą rozmawiać z powodu twojej złej reputacji, co może być przyczyną problemów.

Statki
Statek gracza jest niezwykle ważnym elementem gry - prawie tak ważnym, jak sam kapitan. Statki w grze dzielą się na klasy. Jednostki należące do najwyższej klasy - pierwszej - to największe dostępne statki, które mogą być uzbrojone w najcięższe działa. Z drugiej strony, są też najmniej zwrotne. Najniższa klasa statków, czyli siódma, obejmuje jednostki najlżejsze i najzwrotniejsze, ale równocześnie najsłabiej uzbrojone. Na początku rozgrywki gracz dysponuje statkiem klasy szóstej, ale w miarę awansowania na wyższe stopnie będzie mógł dowodzić coraz cięższymi jednostkami.

Załoga
Kapitan musi oczywiście mieć załogę, która będzie obsługiwać jego statek. Każdy statek jest opisany parametrami minimalnej i maksymalnej liczebności załogi. Limit maksymalny oznacza największą liczbę ludzi, jaką może liczyć załoga danej jednostki. Liczebność minimalna oznacza najmniejszą liczbę ludzi niezbędną do prawidłowej obsługi całego statku. Oznacza to, że gdy członkowie załogi zostaną zabici lub zwolnieni i liczebność załogi spadnie poniżej limitu minimalnego, zwrotność statku i czas przeładowania pogorszą się.

Działa
Działa to jedyna broń ofensywna statku. Im cięższe działa, tym większy ich zasięg i większe powodowane zniszczenia. Działa nie mogą ulec uszkodzeniu podczas walki. Czas ich przeładowania zależy od zdolności kapitana, oficerów i załogi. W grze występuje wiele rodzajów dział różnego typu i ciężaru. Więcej informacji na temat zmian dział na okręcie znajdziesz na stronie 12.

Amunicja Dział
W grze dostępne są cztery typy amunicji do dział: kule armatnie, kartacze, kule łańcuchowe i granaty. Różnią się one zarówno pod względem ceny, jak i zastosowania.

Kule armatnie
Używane są przeważnie do niszczenia kadłubów i mają największy zasięg. Są też dość tanie.



Kartacze

Pocisk kartaczowy składa się z wielu ołowianych kulek. Kartacze mają najkrótszy zasięg i służą do zabijania załogi, zwłaszcza gdy trafią w pokład. Są też tańsze od kul armatnich.

Granaty

Najdroższy rodzaj amunicji. Są to wydrążone kule żelazne, zawierające ładunek prochowy i lont. Wybuchają w chwili uderzenia w kadłub lub pokład. Zadają poważne uszkodzenia żaglom, kadłubowi i załodze.

Kule łańcuchowe

Pocisk tego typu składa się z dwóch kul z lanego żelaza, połączonych łańcuchem lub żelaznym prętem. Podczas lotu kula łańcuchowa obraca się, poważnie uszkadzając takielunek i zmniejszając szybkość statku. Amunicja tego typu praktycznie nie uszkadza kadłuba i ma średni zasięg.

Ekrany interfejsu

Interfejs gry obejmuje kilka ekranów przedstawiających różne informacje. Menu z listą tych ekranów jest dostępne w dowolnej chwili po naciśnięciu klawisza F2.



Postać

Na ekranie postaci możesz sprawdzić swoją aktualną reputację, stan zdrowia, stopień, poziom doświadczenia, liczbę PD potrzebnych do awansu na następny stopień oraz łączną ilość posiadanego złota. Ekran ten służy również do przydzielania punktów zdolności na początku gry i po każdym awansie na wyższy stopień. W celu przydzielenia punktu podświetl odpowiednią zdolność i kliknij na strzałce w prawo. Przydzielenie punktu nie może być cofnięte, więc wybieraj starannie. Więcej informacji na temat zdolności i ich znaczenia znajdziesz na stronie 4. Za pośrednictwem ekranu postaci możesz też wybierać nowe umiejętności - w tym celu kliknij na ich przycisku. Przejdziesz do ekranu przedstawiającego listę dostępnych umiejętności, umożliwiającego wybieranie nowych umiejętności oraz uzyskanie informacji na ich temat. Po kliknięciu na danej umiejętności zobaczysz jej opis, listę umiejętności wymaganych do jej opanowania oraz przyciski potwierdzenia i powrotu do listy umiejętności.





Statek

Ekran statku przedstawia podsumowanie informacji na temat aktualnego stanu wszystkich twoich jednostek. Jeśli masz w konwoju statki towarzyszące lub sprzymierzone, ich dane również możesz przejrzeć za pośrednictwem tego ekranu, klikając na odpowiedniej jednostce.

Szybkość .... Maksymalna szybkość statku (w węzłach).

Zwrotność .... Szybkość wchodzenia w zakręt. Parametr ten jest względny (nie ma jednostek).

Maks. licz. załogi .... Maksymalna liczba ludzi, wchodzących w skład załogi statku.

Min. licz. załogi .... Minimalna liczba ludzi, niezbędnych do właściwej obsługi statku, zapewniająca mu maksymalną zwrotność i minimalny czas przeładowania dział.

Obecna załoga .... Obecna liczba marynarzy na pokładzie.

Ładowność .... Maksymalny tonaż ładunku, który może przewozić dany statek, podany w setkach funtów.

Dopuszczalny kaliber .... Maksymalny kaliber (ciężar) dział, jakie można zainstalować na danym statku.

Liczba dział .... Oddzielnie: na burcie i na dziobie/rufie.

Uszkodzenia .... Stopień uszkodzenia kadłuba i takielunku, podany zarówno w procentach, jak i punktowo.

Ekran statku umożliwia też przeglądanie informacji o umiejętnościach poszczególnych kapitanów. W tym celu podświetl odpowiedni statek, a następnie kliknij na portrecie jego kapitana. Aby zmienić nazwę wybranego statku, kliknij na niej.

Uszkodzenia
Obecna załoga
Liczba dział
Maksymalna liczebność załogi
Szybkość
Zwrotność
Minimalna liczebność załogi
Dopuszczalny kaliber
Ładowność

Ładownia



Ten przycisk umożliwia przeglądanie zawartości ładowni zarówno twojego statku, jak i pozostałych jednostek należących do twojego konwoju. Kliknij na ikonie statku, którego ładunek chcesz przeglądać, a zawartość ładowni przewijaj za pomocą strzałek w lewo/prawo. Dodatkowe informacje na temat podświetlonego towaru otrzymasz po kliknięciu lewym przyciskiem myszy; będziesz też wtedy mógł wyrzucić za burtę część lub całość tego towaru. Możesz również wyrzucać towary ze statku towarzyszącego, ale nie ze sprzymierzonego. Naciśnij Esc, by wrócić do poprzedniego menu.



Pasażerowie

W trakcie gry spotkasz różne postacie, które będą chciały ci towarzyszyć. Mogą do nich należeć osoby spotkane i zagadnięte w miastach lub postacie towarzyszące ci w ramach misji. Możesz mieć ze sobą maksymalnie ośmiu pasażerów. Trzech z nich możesz mianować oficerami swojej drużyny. Postacie mianowane oficerami będą zwiększać twoje zdolności, towarzyszyć ci na lądzie, a nawet walczyć u twego boku. Oficerowie otrzymują doświadczenie tak samo, jak ty, więc będziesz mógł kierować ich rozwojem podczas rozgrywki.

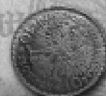
Gdy dana postać staje się twoim pasażerem, jej portret pojawia się u góry ekranu pasażerów. W celu mianowania pasażera oficerem kliknij dwukrotnie na wolnym miejscu dla oficera. Następnie wybierz portret odpowiedniego pasażera. W celu usunięcia oficera z drużyny i umieszczenia go z powrotem na liście pasażerów, uaktywnij portret odpowiedniego oficera i kliknij na przycisku „Usuń oficera". Niektóre postacie mogą być przydzielane do twojej drużyny w ramach misji - nie można ichusuwać w taki sposób. Znikną z twojej drużyny po zakończeniu misji, po odpowiedniej rozmowie lub gdy zginą.

Dziennik Misji

Dziennik misji rejestruje wszystkie przyjęte przez ciebie zadania, postępy w ich wykonywaniu oraz informacje zdobywane w ich trakcie. Nieukończone misje znajdują się na górze listy i są oznaczone pytajnikami, natomiast ukończone są wyświetlane poniżej i oznaczone znaczkami potwierdzenia. Możesz zapoznać się z informacjami na temat dowolnej misji, klikając na niej. Naciśnij Esc, by wrócić do listy misji.







Dziennik Handlowy

Ten ekran przedstawia listy towarów sprowadzanych, importowanych i przemycanych dla każdej wyspy, którą odwiedziłeś. Zapewnia szybki dostęp do informacji na temat, gdzie można tanio kupić towar, a gdzie sprzedać go z zyskiem. Przemyt nie ma bezpośredniego wpływu na twoją postać, lecz jeśli handlujesz nielegalnymi towarami (zwłaszcza na niższych stopniach i poziomach reputacji), możesz zginąć. Towary należące do kontrabandy na danej wyspie nie mogą być sprzedawane ani kupowane w jej sklepach. W celu sprzedania przemyconego towaru musisz odszukać przemytnika (w tawernie). Gdy znajdziesz przemytnika, zaproponuje ci on spotkanie w jednym z sekretnych miejsc na wyspie. Jeśli pożeglujesz do tego miejsca i zarzucisz tam kotwicę, będziesz mógł wysiąść na brzeg i spotkać się z przedstawicielami przemytników. Zaproponują ci cenę za każdy z przemyconych towarów (odbywa się to za pośrednictwem odpowiedniego dialogu). Jeśli nie zgodzisz się na ich cenę, mogą się zdenerwować i spróbować cię zabić.

Kontakty

Ten ekran prezentuje stan twoich relacji dyplomatycznych z wszystkimi sześcioma potęgami, działającymi na Karaibach. Miecz skrzyżowany z pistoletem oznacza wrogość, dwa kufle - przyjaźń, a waga - stosunki neutralne.



Ekwipunek

Tutaj przedstawione są wszystkie osobiste przedmioty, jakie posiadasz (tzn. te, które nie są towarami). Podświetlenie przesuwa się za pomocą strzałek w lewo/prawo, poniżej listy wyświetlane są krótkie opisy przedmiotów. Jeśli dany przedmiot (na przykład broń, luneta) jest aktualnie używany, możesz kliknąć na przycisku „Zwolnij”, by przestać go używać. Jeśli nie używasz danego przedmiotu, możesz go podświetlić i kliknąć na przycisku „Użyj”.



Życie na lądzie

Miejsca

W grze dostępnych jest osiem głównych wysp z dziesiątkami miejsc. Do nich należą plaże, miasta, otoczenie miast, lochy i forty. Obszary te umożliwiają podejmowanie różnych czynności, związanych z główną fabułą gry, swobodnym działaniem gracza oraz wydarzeniami losowymi.



Wyspy

Na minimapie wyświetlane są wszystkie dostępne miejsca na wyspach, do których możesz zawinąć, oraz nazwy znanych ci innych miejsc.

Miasta

Na każdej z ośmiu głównych wysp miasto stanowi centrum wszystkich działań podejmowanych w grze i miejsce rozpoczęcia misji. Właśnie w miastach rozmawiasz z postaciami niezależnymi i zdobywasz informacje na temat świata gry. Na większości wysp w miastach można prowadzić handel, najmować załogi, szukać zadań do wykonania oraz stoczni naprawiających statki i handlujących nimi. Miasta są zamieszkane przez postacie niezależne, których stosunek wobec twego bohatera może oscylować między przyjaźnią a wrogością. W miastach możesz odwiedzać gwarne tawerny, sklepy, rezydencje gubernatorów, domy mieszczan i inne miejsca, w których będziesz spotykać postacie niezależne. Na wyspach znajdują się też dżungle, jaskinie i sekretne plaże - wszędzie możesz przeżyć przygody.

Otoczenie

Obszary terenu, takie jak plaże, dżungla i trawiaste równiny są miejscem szybkich przygód i wydarzeń, dzięki którym gracz może zdobywać przedmioty, złoto i informacje na temat specjalnych obiektów lub postaci. Losowy generator misji rozmieszcza w otoczeniu przedmioty i istoty, odpowiednio do twojego bieżącego stopnia/poziomu.

Lochy

Do lochów należą opuszczone kopalnie, jaskinie i ukryte wnęki, znajdujące się na obszarach otoczenia. Spostrzegawczy gracze będą mogli je lokalizować i badać w poszukiwaniu dodatkowych skarbów i doświadczenia. W lochach można się natknąć na losowo rozmieszczanych przemytników, piratów i martwiaków.

Forty

Fortów nie można zwiedzać i nie służą one jako źródła misji lądowych. Możesz natomiast je oblegać i walczyć z ich kapitanami. Oblężenia fortów to najtrudniejszy i najbardziej dramatyczny rodzaj bitwy, jaką można stoczyć w grze.

Morze

Otwarte morze to doskonałe miejsce na bitwy morskie, w których możesz uczestniczyć albo jako część konwoju, albo samodzielnie. Walka między okrętami i abordaż to jedyne czynności, jakie można wykonywać na morzu. Różnice między załogami, statkami, umiejętnościami i kapitanami zapewniają niemal nieskończoną różnorodność morskich przygód.



Szybkie przełączanie między lokacjami w mieście

Między istotnymi lokacjami w miastach możesz podróżować w trybie przyspieszonym, naciskając klawisz Enter, wybierając ikonę miejsca, w którym chcesz się znaleźć (na przykład sklepu czy portu), i naciskając ponownie Enter, by udać się do celu. Spacerując po mieście, możesz łatwo rozpoznawać takie lokacje dzięki szyldom wiszącym nad drzwiami odpowiednich domów. Ratusz nie ma swego szyldu, ale na pewno go nie przeoczysz - jest zawsze największym budynkiem w mieście. Ponadto jeden ze strażników przy bramach miasta jest zwykle na tyle uprzejmy, bo poinformować cię o położeniu najważniejszych budynków.

Ekran rozmowy

Podchodząc do postaci niezależnej, która nie chce z tobą walczyć, możesz rozpocząć rozmowę, naciskając spację. Tekst w oknie dialogowym możesz przewijać za pomocą klawiszy strzałek w górę/dół, podobnie przełączasz się między możliwymi odpowiedziami. Dzięki rozmowom z postaciami niezależnymi będziesz otrzymywać nowiny, zadania i wiadomości na temat ludzi lub wydarzeń. Ważne rozmowy są rejestrowane w twoim dzienniku, by można było wrócić do nich później. Rozmowę można zakończyć jedynie przez wybranie odpowiedniej opcji dialogowej lub naciśnięcie spacji.

Ekran rozmowy służy też jako punkt wywoływania podmenu osób zajmujących się handlem lub usługami. Jeśli na przykład rozmawiasz ze szkutnikiem, możesz z nim omówić sprawy reperacji twojego okrętu. Następnie zobaczysz na ekranie interfejs stoczni, obsługujący takie czynności, jak naprawa, sprzedaż i kupowanie statków.

Stocznia - Naprawa/Kupno/Sprzedaż



Na ekranie stoczni możesz naprawiać kadłub i takielunek swego statku oraz jednostek należących do twego konwoju. Ponadto możesz tu sprzedać własny statek lub kupić nowy.

Dostępność poszczególnych typów statków zależy często od zdolności kapitana, ale także od rozmiarów i możliwości danej stoczni. Nie każda stocznia może sprzedawać duże jednostki.



Stocznia – Działa

Za pośrednictwem ekranu stoczni możesz też zmieniać działa na swoim statku oraz statkach towarzyszących. Aby wymienić działa, musisz uaktywnić odpowiednią opcję ekranu stoczni. Następnie wybierz odpowiedni statek, podświetl nowy typ dział i kliknij na przycisku „Instaluj". Typ dział, jakie możesz zakupić, jest ograniczony przez rodzaj wybranego statku, ponieważ każda jednostka charakteryzuje się określoną wydolnością artyleryjską, której nie można przekroczyć.

Tawerna – Interfejs Najmu



Zatrudnianie załogi to ważne zadanie każdego kapitana. Aby statek funkcjonował prawidłowo, musisz stale uzupełniać ludzi straconych na morzu. W większości tawern możesz najmować marynarzy po rozmowie z oberżystą. Na ekranie, który się wtedy pojawi, możesz wybrać statek, gdzie mają trafić nowi ludzie, i sprawdzić bieżący stan morale danej załogi. Koszt najęcia nowych ludzi zależy od miejscowego rządu oraz reputacji kapitana, który prowadzi werbunek.



Sklep - Wymiana/Kupno/Sprzedaż



Ekran sklepu umożliwia zakup i sprzedaż towarów, a także handel przedmiotami osobistymi (u kupców i handlarzy ulicznych). Dla każdego towaru lub przedmiotu na ekranie wyświetlona jest liczba dostępnych sztuk/jednostek i jednostkowa cena w złocie. Ponadto podana jest też ilość wolnego miejsca w ładowni, co umożliwia graczowi rozważenie wagi i przestrzeni ładunkowej zajmowanej przez towary.

W grze Piraci z Karaibów występuje spora liczba towarów, nie licząc czterech typów amunicji. Poniżej znajdziesz niepełną listę z przeciętnymi cenami i ciężarem:

Towar	Średnia cena	Ciężar
Kule łańcuchowe*	20	5
Kartacze*	10	2
Granaty*	50	3
Kule armatnie*	2	3
Czekolada	14	2
Cukier	6	2
Wino	12	2
Płótno	8	3
Rum	6	1
Tytoń	10	4
Kawa	14	2
Mahoń	16	4
Zboże	4	2
Heban	25	6
Deski**	4	4
Płótno żaglowe**	3	3

** Dla tych typów towaru jedna jednostka oznacza 20 pocisków.*

*** Deski i płótno żaglowe to towary specjalne. Jeśli masz w swej ładowni deski, twoja załoga może naprawiać kadłub twojego statku, a jeśli płótno żaglowe - będzie naprawiać takielunek.*





Walka



Skoro po morzu żegluje wielu piratów, którzy chętnie rozprostują nogi na lądzie, spacerując po wyspach możesz łatwo wdać się w zbrojną utarczkę. System walki na lądzie umożliwia używanie broni białej (na przykład szabli) do podstawowego ataku i blokowania ciosów przeciwnika oraz jednostrzałowego pistoletu do ataku z dystanu. Gracze mogą atakować dowolną postać niezależną na zewnątrz budynków (lub sami mogą zostać zaatakowani).
Podczas walki z postacią niezależną twój wskaźnik zdrowia, przedstawiony w postaci czerwonego paska nad twoim portretem, przedstawia kluczowe informacje na temat stanu twojej postaci. Gdy dowolny z walczących, włącznie z tobą, zostanie trafiony, siła ataku (liczba utraconych punktów zdrowia) jest wyświetlana nad odpowiednią postacią. Szansa zadania udanego ciosu zależy od zdolności „Walka" atakującego, a wielkość zadanych obrażeń - od poziomu atakującego i rodzaju broni.
Podczas walki możesz też używać jednostrzałowych pistoletów w celu szybkiego zadawania obrażeń atakującemu przeciwnikowi. Po naciśnięciu odpowiednich klawiszy celowania i strzału gracz wybierze cel i odda strzał z pistoletu. Szansa trafienia zależy od zdolności „Walka" gracza. Pistolety dwu- lub czterostrzałowe staną się dostępne po osiągnięciu przez gracza wyższego stopnia. Niebieski pasek nad portretem informuje o postępach przeładowywania pistoletu.

Przedmioty

Podczas rozgrywki gracz może się natknąć na wiele przydatnych przedmiotów. Niektóre z nich mogą zapewniać premie do zdolności, inne - stanowić pomoc w wykonywaniu misji. Przedmioty można znajdywać podczas misji, otrzymywać w nagrodę lub zabierać zabitym wrogom.
Doskonałe ostrze zwiększy zdolność „Szermierka", luneta zapewni przydatne informacje na temat nieprzyjacielskich statków, pochodnia będzie niezbędna w ciemniej jaskini, a pistolet pomoże w pokonaniu trudnych przeciwników.





Życie na morzu

Podstawy sterowania statkiem

Podczas żeglugi w okolicach wysp gra przełącza się domyślnie na widok statku z perspektywy trzeciej osoby. Dzięki temu możesz obserwować działania swojej załogi na pokładzie. Załogę przedstawiają uproszczone sylwetki marynarzy, których liczba jest proporcjonalna do liczebności twojej załogi. Marynarze poruszają się po statki i wykonują czynności zależne od tego, czy toczysz w danej chwili bitwę, czy też nie.

Gracz steruje statkiem, używając odpowiednich klawiszy do obracania steru w lewo i prawo oraz rozwijania i zwijania żagli. W tym trybie kamerę można swobodnie obracać wokół statku; gracz może też przybliżać i oddalać widok. W alternatywnym widoku z perspektywy pierwszej osoby klawisze sterujące statkiem pozostają bez zmian, lecz gracz może teraz obserwować wydarzenia, jakby stał osobiście na pokładzie. Używając odpowiednich poleceń, może poruszać się swobodnie po swoim statku.

Sterowanie w walce



W trybie widoku z trzeciej osoby podczas walki gracz wydaje tylko polecenie strzału, a jeśli tylko działa są załadowane, załoga ostrzela przeciwnika znajdującego się w zasięgu dział i danego typu amunicji. Szybkość i celność strzałów zależą od zdolności „Celność" i „Armaty".
W trybie widoku z pierwszej osoby gracz pracuje jako kanonier i celuje, używając kursora myszy. Kursor celownika zapewnia kluczowe informacje na temat statków znajdujących się w zasięgu, a jego kolor i ruch wskazują optymalny kąt strzału dla danej salwy.

Minimapa

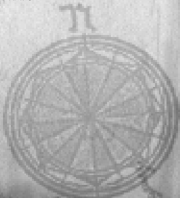


Minimapa to przydatne narzędzie, informujące gracza o kierunku ruchu i prędkości jego statku, położeniu wszystkich statków sprzymierzonych i wrogich, fortów i wysp oraz o prędkości i kierunku wiatru. Statek gracza znajduje się zawsze pośrodku minimapy, przedstawiony w postaci białej sylwetki.
Sylwetka ta pokazuje również strefy ostrzału (z burt, dziobu i rufy), informujące o zasięgu dział załadowanych bieżącym rodzajem amunicji. Strefy te mogą mieć różne rozmiary, w zależności od posiadanych dział i używanej amunicji.
W okienku minimapy widoczna jest strzałka informująca o kierunku wiatru, który jest istotny przy określaniu kursu i kierunku zwrotów. Wskaźniki prędkości wiatru (z lewej) i statku (z prawej) podają ją w węzłach.
Minimapa jest otoczona pierścieniem podzielonym na cztery sekcje - są to wskaźniki stanu dział. Gdy dany segment jest zielony, działa w odpowiedniej części statku są gotowe do strzału, a gdy jest czerwony - załoga właśnie przeładowuje działa. Gdy segmenty są bezbarwne, masz za mało ludzi lub amunicji, by dokończyć ładowanie dział.



Ikony Działań

Na morzu i w pobliżu lądu możesz w odpowiednich momentach podejmować określone działania, takie jak abordaż lub przybijanie do brzegu. Możliwość wykonania takich działań będzie zależeć na przykład od tego, czy odpowiednio blisko znajduje się wrogi okręt lub miejsce lądowania.



Ikony Przyjaznych Statków



Podczas żeglugi w lewym dolnym narożniku ekranu widoczne są ikony twojego statku i wszystkich jednostek przyjaznych, które żeglują wraz z tobą. Domyślnie ikona twojego statku jest zawsze pierwsza z lewej. Nad każdą ikoną statku znajdują się trzy linie informujące o stanie danej jednostki: biała oznacza stan takielunku, niebieska - liczebność załogi, a czerwona - stan kadłuba. Liczba przy ikonie oznacza klasę statku.

Ikony statków mogą posłużyć do wydawania rozkazów twojej jednostce lub statkom przyjaznym. W celu wydania rozkazu wybranemu statkowi naciśnij Enter, następnie podświetl odpowiednią ikonę i naciśnij ponownie Enter.

Atakuj

Wybrany statek zaatakuje wybrany cel najlepiej jak tylko może. Użyje jakiejkolwiek amunicji, którą ma na pokładzie (zależnie od odległości do celu), by zatopić wskazanego wroga. Nie będzie próbować abordażu ani przetrzebienia nieprzyjacielskiej załogi w przygotowaniu do abordażu.

Broń się

Po otrzymaniu tego rozkazu statek będzie się bronić, nie rozpoczynając walki samodzielnie.

Uciekaj

Wybrany statek oddali się od obszaru bitwy i będzie żeglować tym kursem, aż do otrzymania innego rozkazu. Będzie jednak ostrzeliwać wrogów, którzy znajdą się w zasięgu jego dział.

Stań w dryf

Statek zwinie wszystkie żagle i zaczeka na kolejny rozkaz.

Mapa świata

Korzystanie z mapy świata to jedyna metoda żeglugi między wyspami. Jednak jeśli w pobliżu znajdują się okręty wroga, gracz nie może wyjść do mapy świata, dopóki znajduje się w zasięgu nieprzyjacielskich dział.

Przybij

Aby wejść do miasta lub na brzeg, musisz być odpowiednio blisko.

Aborduj

Aby przystąpić do abordażu, musisz być odpowiednio blisko wrogiego statku.

Żegluj do wskazanego punktu

Jest to specjalny tryb, przydatny, gdy chcesz doścignąć wybrany statek lub udać się do odpowiedniego miejsca na wyspie (na przykład do miasta lub sekretnej zatoczki). Jeśli użyjesz opcji “Żegluj do” w obecności jednostek wroga, pojawi się szereg ikon nieprzyjacielskich statków (ewentualnie także statków przyjaznych lub miejsc na wyspie). Po podświetleniu ikony odpowiedniej jednostki i naciśnięciu Enter gra uaktywni tryb kompresji czasu, podczas którego nie możesz samodzielnie sterować swym statkiem. Zauważ, że jeśli ścigasz statek szybszy niż twój własny, możesz stracić go z oczu po powrocie do normalnego tempa gry. Będzie to oznaczać, że twój pościg nie powiódł się, a ścigany statek zdołał uciec.



Mapa Świata

W prawdziwym życiu podróże żaglowców trwały całymi miesiącami, natomiast w naszej grze gracze będą używać mapy świata do podróży między wyspami. Mapa ta przedstawia fragment morza widziany z góry; gracz może sterować swoim statkiem, używając tych samych poleceń, co w trybie żeglugi. Zjawiska pogodowe oraz statki przyjazne i wrogie pojawiają się na mapie, gdy wchodzą w pole widzenia gracza. Niekiedy można ich uniknąć, może się jednak zdarzyć, że gracz nie zdoła wymanewrować szybkiego przeciwnika lub sztormu i zostanie przeniesiony do zwykłego trybu żeglugi.

Abordaż



Prędzej czy później zdarzy się, że postanowisz przejąć wrogi statek lub jego ładunek w stanie nienaruszonym. W takim przypadku będziesz musiał dokonać udanego abordażu. W celu podjęcia próby abordażu musisz najpierw zbliżyć się do wrogiej jednostki, aż w lewym górnym rogu ekranu pojawi się ikona abordażu. W celu przystąpienia do abordażu naciśnij Enter, by otworzyć szybkie menu, podświetl ikonę abordażu i ponownie naciśnij Enter (możesz też nacisnąć F3 w chwili pojawienia się ikony w lewym górnym rogu).
Z drugiej strony może się okazać, że jesteś celem abordażu przeciwnika. W tym przypadku nie będziesz mieć innego wyboru, jak tylko pojedynkować się z nieprzyjacielskim kapitanem.
Abordaż odbywa się podobnie, jak walka na lądzie, ale ma miejsce na pokładach zdobywanego statku. Poza swoim statkiem zobaczysz wokół siebie marynarzy z obu statków, których liczba i poziom zdrowia zależeć będzie od liczebności obu walczących załóg.
Jeśli pokonasz swojego przeciwnika, możesz ruszyć na pomoc swoim marynarzom.
Po rozstrzygnięciu pojedynków odbywających się na pokładzie zobaczysz, jak zwycięzcy śpieszą z pomocą swoim towarzyszom. Może to oznaczać dodatkowe wsparcie, ale także i konieczność ścierania się z kilkoma przeciwnikami jednocześnie. Zobaczysz też, że zdobywanie większych jednostek wymagać będzie przedzierania się przez kilka pokładów z wrogami. Po odniesieniu zwycięstwa zostaniesz przeniesiony na ekran plądrowania.



Plądrowanie

Jeśli gracz dokona udanego abordażu, po zwycięstwie będzie mógł przejąć zdobyty statek, towary i załogę. Ekran plądrowania wygląda tak samo, jak ekran statku i sklepu. Gracz może przenieść część lub całość swoich towarów na zdobyty statek, lub zdobytych towarów na własny statek. Można też przejąć resztki nieprzyjacielskiej załogi lub przydzielić pierwszego oficera na zdobyty statek i potraktować go jako pryz (pryz dołączy do konwoju gracza i będzie wykonywać twoje bezpośrednie rozkazy).

Zdobywanie Fortów



Gdy będziesz dysponować wielkim i potężnym okrętem lub eskadrą, możesz spróbować zdobyć fort. Zdobywanie fortu jest procesem dwuetapowym. Najpierw musisz pokonać fort, ostrzeliwując go z dział, i wylądować, podobnie jak w przypadku abordażu. Po lądowaniu odbędzie się walka również przypominająca abordaż, tyle że na lądzie. Jeśli zwyciężysz, twój statek zostanie naprawiony, otrzymasz dużą liczbę PD, ogromną zdobycz pieniężną oraz kilka rodzajów towarów (odpowiada to dwutygodniowemu okresowi plądrowania pobliskiego miasta; towary trafiają automatycznie do twojej ładowni).

Sterowanie Konwojem

Możesz mieć pod swoim dowództwem maksymalnie trzy dodatkowe statki, które będą wchodzić w skład konwoju. Mogą to być jednostki zdobyczne albo przypisane twoim pasażerom lub kapitanom, którzy zaofiarowali ci swe usługi za określoną opłatę. Do twojego konwoju mogą też należeć statki sprzymierzone, które są zwykle przydzielane w ramach misji. Statki sprzymierzone należy zazwyczaj eskortować do określonego miejsca; czasem stanowią też wsparcie przy wykonywaniu trudnych misji. W przeciwieństwie do statków towarzyszących nie możesz zmieniać kapitanów na statkach sprzymierzonych ani używać ich załóg i ładowni.

Okrętom ze swojego konwoju możesz wydawać następujące polecenia za pośrednictwem menu rozkazów:

- Za mną/Osłaniaj mnie
- Atakuj (ze wskazaniem celu)
- Broń się (statek skupi się na samoobronie lub spróbuje się wycofać)
- Stań w dryf (statek zwinie żagle i zatrzyma się)

Sprzymierzeńcy

Sprzymierzeńcy mogą dołączać do ciebie i żeglować pod twoimi rozkazami. Większość wymaga comiesięcznej zapłaty dla siebie i swej załogi, niektórzy jednak będą z tobą współpracować za darmo. Sprzymierzeńcy mogą też być przydzielani do twego konwoju w ramach misji. Spotyka się ich w miastach - są wolnymi kapitanami i chętnie wezmą udział w twoich przygodach. Sprzymierzeńcy żeglują tam, gdzie ty; ze sprzymierzonymi kapitanami możesz rozmawiać w każdym mieście, do którego zawiniesz. Możesz zwalniać sprzymierzeńców za pośrednictwem ekranu rozmowy; mogą cię też opuścić, jeśli nie będą już zainteresowani współdziałaniem. Sprzymierzeni kapitanowie sami werbują załogi - ty nie możesz najmować dla nich ani marynarzy, ani oficerów.

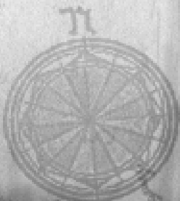
Bunt

Jeśli twoja załoga stanie się bardzo niezadowolona z powodu nieotrzymywania od ciebie żołdu lub zbyt niskiej reputacji, możesz stanąć w obliczu buntu. Bunt załogi oznacza koniec gry.



Wskazówki

- Wysoka zdolność dowodzenia zmniejsza zapłatę wymaganą przez załogi. Obniża też koszt werbowania nowych marynarzy w tawernach.
- Szansa powodzenia "błyskawicznego abordażu" zależy od twoich zdolności abordażu i szczęścia.
- Pamiętaj, że przytrzymując klawisz bloku, możesz używać przedmiotów. Dzięki temu możesz wykorzystywać eliksiry do odzyskiwania zdrowia w sytuacjach krytycznych.
- Jeśli zostaniesz zatruty, użyj antidotum lub mikstury, żeby się wyleczyć.
- Nowe, lepsze uzbrojenie będzie dostępne u kupców, gdy awansujesz na wyższe stopnie.
- Kupuj towary tam, gdzie są wytwarzane, a sprzedawaj je tam, gdzie są sprowadzane. Takie postępowanie powinno zapewnić godziwe zyski nawet przy niskiej zdolności „Handel".
- Uważaj w lochach! Możesz tam znaleźć cenne skarby, ale także własną zgubę!
- Karaiby to rozległy obszar, na którym wiele skarbów czeka na odnalezienie, a wiele zagadek - na rozwiązanie. Badaj teren, a twoja ciekawość zostanie wynagrodzona.
- Rozmawiaj z wszystkimi spotkanymi ludźmi. Możesz w ten sposób zdobyć cenne informacje.
- Gdy zatopisz wrogi okręt, część jego ładunku pozostanie na powierzchni wody. Możesz zebrać te łupy, przepływając nad nimi swoim statkiem.
- Jeśli chcesz spowolnić nieprzyjacielski statek, użyj kul łańcuchowych, by zniszczyć jego takielunek.
- Zdobywanie wrogich jednostek to znakomita strategia. Jeśli abordaż się powiedzie, będziesz mieć do swej dyspozycji zarówno sam statek, jak i jego ładunek.



Twórcy Gry

Akella

Producent wykonawczy
Dymitr Archipow
Kierownik projektu
Dymitr Demianowski

Grafika

Główny grafik
Anry
Nadzór
Jurij Rohacz
Animacja
Siergiej Kapicyn
Modelowanie
Aleksiej Małnow
Elena Sablina
Kesza
Anton Jojlew
Paweł Ledin
Igor Kudriawcew
Natalia Kozłowa

Programowanie

Główny programista
Dymitr Demianowski
Programiści
Maksim Spirenkow
Iwan Szczebłykin
Nikita Kurnosow
Paweł Ostapienko
Władimir Korotkow

Fabuła i skrypty

Główny autor
Renat Nezamietdinow
Autorzy
Artem Romanko
Andriej Osipow
Fiodor Soprunow

Dźwięk i muzyka

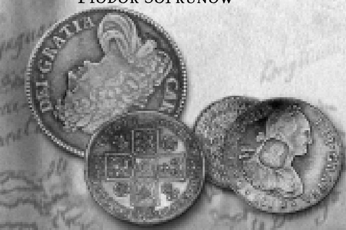
Kompozytor
Jurij Potiejenko
Inżynierowie dźwięku
Jurij Lenin
Giennadij Gerasimienko
Julia Korpaczewa, sopran, laureatka międzynarodowych konkursów
Leonid Liebiediew, flet, odznaczony artysta Rosji, solista państwowej akademickiej orkiestry symfonicznej
Michael Urman, fagot, solista państwowej akademickiej orkiestry symfonicznej
Siergiej Tichonow, obój, solista wielkiej orkiestry symfonicznej
Leonid Wozniesienski, rożek francuski, odznaczony artysta Rosji, solista państwowej akademickiej orkiestry symfonicznej

Bethesda Softworks

Producent wykonawczy
Todd Vaughn
Producent
Joel Breton
Współpraca producencka
Ashley Cheng
Dodatkowe wsparcie programistyczne
Guy Carver
Mat Krohn
Dodatkowe teksty i projekt
Ashley Cheng
Emil Pagliarulo
Ken Rolston
Dan Bennett
Mark Nelson
Brian Chapin
Marketing i promocja
Pete Hines
Diana Calihanna
Michael Wagner
Kontrola jakości
Michael Fridley
Michael Mazzuca
Alan Nanes
Jennifer Noland
Nathan McDyer
Oryginalna muzyka
Chip Ellinghaus
Grant Slawson
Studio nagraniowe
Absolute Pitch Studios
Rockville, Maryland
Bethesda Softworks

Obsada

Central Casting USA
Lektorzy
Narrator
Keira Knightley
Mieszczanie
Catherine Flye
Peter Gil
Ralph Cosham
Nat Benchley
Specjalne podziękowania otrzymują
Robert Altman
Jamie Leder
Jill Bralove
J. Griffin Lesher
Todd Howard
Denise Kidd
Cindy Tallent
Chris Takami
Kelly Tofte
Zoe Vaughn
Teresa Vaughn
Steven Green
Istvan Pely
Jennifer Kobayashi-Westerlund



Disney Interactive

Starszy producent
Chris Takami
Producent
Keith Hargrove
Asystent produkcji
Jaime Serrano
Kierownictwo administracji uprawnień
Tamira Webster
Kierownictwo marketingu
Nichol Bradford
Kierownictwo PR
Angela Emery
Promotions & Synergy Manager
Deborah Lawson
Kierownik marketingu
Bob Picunko
Kontrola jakości Disney Interactive
David Arnspiger
Eitan Levine
Stephen Lewis
Esperanza Montano
Luigi Pardo
Robert Torres

Specjalne podziękowania

Sanjeev Lamba
Chris Drews
Steve Gilbert
Dan Winters
Graham Hopper
Jerry Bruckheimer
KristieAnne Reed
Pat Sandston
Nancy Cho
Ryan Fons
Tom Kier
Susan Lambert
Sasha Lord
Georgia O'Conner
Lance Porter
Jack Pan
Jeff Powers
Dave Wong

Wersja Polska CD Projekt

Pryncypał wdrożeniowy
Paweł Składanowski

Naczelnik roboczy
Paweł Ziajka

Konwerterzy językowi
Rafał Aniszewski, Artur Jachacy, Cezar „Thanatos" Matkowski, Janusz Mrzigod

Plenipotent do spraw betatestów
Michał Cegiełka

Poszukiwacze zaginionych bugów

Trzepacz worków
Cezary Noweta

Skryba DTP
Robert Dąbrowski

Nadszyszkownik produkcji:
Michał Bakuliński

Marketing
Piotr Jabłoński
Mariusz Duda





Pomoc techniczna CD Projekt

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie formularza pomocy technicznej, który dostępny jest na naszej stronie internetowej pod adresem: www.cdprojekt.info w dziale Pomoc Tech. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 9.00-18.00, e-mailem na adres pomoc@cdprojekt.com oraz listownie na adres CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna".
Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier znajdą Państwo na naszej stronie w internecie: http://www.cdprojekt.info/

Prawa autorskie



Warunki gwarancji

1. CD Projekt gwarantuje dostarczenie nabywcy dysku CD-ROM zapewniającego prawidłową eksploatacje niniejszego produktu oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia, w ciągu 90 dni od daty zakupu potwierdzonej rachunkiem, wad produkcyjnych zakupionego dysku CD-ROM, CD Projekt zapewnia:
a.bezpłatną wymianę produktu, po uprzednim jego zwrocie do CD Projekt wraz z kopią rachunku, na dysk CD-ROM prawidłowo funkcjonujący,
b.w sytuacji w jakiej wymiana jest niemożliwa CD Projekt może zaproponować inny produkt z oferty CD Projekt. Wybór sposobu zaspokojenia roszczenia Nabywcy należy do CD Projekt.
3. Wadliwy dysk CD-ROM wraz z opakowaniem, instrukcją i kopią rachunku prosimy przesłać pocztą, na adres: CD Projekt Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa
4. Gwarancja na sprzedany towar nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zawiesza uprawnień kupującego wynikających z niezgodności towaru z umową.
5. Gwarancja ważna jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
6. Decyzja CD Projekt odnośnie zasadności zgłaszanych usterek jest decyzją ostateczną.
7. CD Projekt nie gwarantuje, że gra spełni oczekiwania Nabywcy lub, że jej działanie będzie całkowicie wolne od błędów.
8. CD Projekt jest zwolniony od odpowiedzialności z tytułu gwarancji, jeśli okaże się, że stwierdzone wady powstały z innych przyczyn niż tkwiące w sprzedanym towarze, a w szczególności na skutek:
- normalnego zużycia dysku CD-ROM,
- uszkodzeń mechanicznych, termicznych, kontaktu z substancjami szkodliwymi,
- eksploatacji dysku CD-ROM niezgodnie z jego przeznaczeniem.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkodę
CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo właściwe, wyłącza odpowiedzialność za jakąkolwiek szkodę będącą następstwem używania lub niemożności używania niniejszej gry. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy na podstawie niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty jaką Nabywca uiścił za grę.

Ostrzeżenie o epilepsji

Niektóre osoby narażone na działanie migającego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epileptycznego lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tego ataku lub utraty przytomności może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji i które nigdy wcześniej nie doznały ataków epileptycznych. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien - przed uruchomieniem gry - zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, drgawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.

Notatki

